Unearthed Arcana 2025
Подклассы Забытых королевств

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Этот документ содержит 8 подклассов: пересмотренные подклассы для жреца (домен знаний), воина (рыцарь пурпурного дракона) и волшебника (песнь клинка), а также новые подклассы для барда (коллегия луны), паладина (клятва благородных джиннов), следопыта (зимний странник), плута (наследник троих) и чародея (волшебный огонь).

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его мощь будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Подклассы

В этом разделе представлены следующие подклассы: коллегия луны, домен знаний, рыцарь пурпурного дракона, клятва благородных джиннов, зимний странник, наследник троих, волшебный огонь и песнь клинка.

Коллегия луны (бард)

Вдохновляйте союзников первобытными историями.

Коллегия луны берёт своё начало в древних кругах друидов островов Муншае, которые поручили первым бардам этой коллегии запечатлеть истории островов и их жителей. Эти барды черпают силы из фейской магии островов и первозданной мощи лунных источников, чтобы укреплять своих союзников, защищать природный мир и вдохновлять свои бардовские произведения. Такие произведения обычно основаны на известных мифах Муншае, например, о причудах шаловливых фей, свирепости зверя и загадках лунных источников.

Уровень 3: Сказания Муншае

Действием магия вы можете призвать силу народного сказания, наполняя себя первобытной магией, пока вы снова не используете это умение. Когда вы используете это умение, выберите одно из следующих сказаний; ваш выбор предоставляет вам определённые преимущества, пока эта магия активна.

Сказание о жизни. Вы призываете сказание о жизненной силе и плодородной земле. Когда вы восстанавливаете хиты существу с помощью заклинания, вы можете потратить кость бардовского вдохновения и увеличить количество восстановленных хитов на число, равное броску этой кости. Вы можете делать это только один раз за ход.

Сказание о сумерках. Вы призываете сказание о тайнах и секретах. Когда вы бонусным действием даёте существу кость бардовского вдохновения, вы можете совершить действие отход или засада частью этого бонусного действия.

Сказание о веселье. Вы призываете сказание о веселье и хитроумии фей. Когда враг, которого вы видите в пределах 60 футов от себя, преуспевает в спасброске, вы можете реакцией потратить кость бардовского вдохновения. Существо должно бросить кость бардовского вдохновения и вычесть выпавшее число из результата спасброска, что может привести к его провалу.

Уровень 3: Хранитель первобытного

Вы изучаете друидический язык и один заговор из списка заклинаний друида. Он считается заклинанием барда для вас, но не учитывается в числе известных вами заговоров.

Кроме того, выберите один из следующих навыков: Уход за животными, Анализ, Медицина, Природа, Внимательность или Выживание. Вы получаете владение этим навыком.

Уровень 6: Благословление лунных колодцев

У вас всегда подготовлено заклинание Лунный луч.

Бонусным действием вы можете наложить Лунный луч без траты ячейки заклинаний. Когда вы накладываете это заклинание с помощью этого умения, вы слабо светитесь, пока поддерживаете концентрацию на заклинании. Пока вы светитесь, вы излучаете тусклый свет в радиусе 5 футов, и каждый раз, когда существо проваливает спасбросок от эффектов этого Лунного луча, другое видимое вами существо по вашему выбору в пределах 60 футов, восстанавливает 2к4 хита.

После применения этого умения вы не можете применить её снова, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить её использование, потратив ячейку заклинаний 3 уровня или выше (действие не требуется).

Уровень 14: Укреплённые сказания

Сила ваших сказаний о Муншае усиливается. Когда вы применяете Сказание о жизни или Сказание о веселье, вы можете бросить 1к6 и использовать выпавшее число вместо траты кости бардовского вдохновения. А когда вы используете Сказание о сумерках, вы также можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое видимое пространство частью этого бонусного действия.

Домен знаний (жрец)

Раскрывайте секреты и хозяйничайте умом

Домен знаний ценит обучение и понимание превыше всего. Жрецы, обращающиеся к этому домену, изучают эзотерические знания, собирают старинные фолианты, исследуют тайные места и углубляются в процессы разума.

Боги знаний варьируются от мастеров магии до покровителей ремёсел и изобретений. Для них знания ценнее материального богатства, а желание учиться – это акт поклонения. Библиотеки, университеты и другие учреждения, посвящённые образованию, также черпают силу из домена знаний.

В Фаэруне жрецы домена знаний поклоняются богам учения и изобретательности, таким как Огма и Гонд. Другие могущественные божества (такие как Асмодей, Мистра, Саврас и Джергал) также включают жрецов домена знаний среди своих последователей, как и менее известные божества, такие как Денеир, Писарь Огмы и Азут, слуга Мистры.

Уровень 3: Благословение знаний

Вы получаете владение одним типом инструментов ремесленника на ваш выбор и двумя из следующих навыков на ваш выбор: Аркана, История, Природа или Религия. Вы получаете компететность в этих двух навыках.

Уровень 3: Магия разума

Действием магия вы можете потратить один заряд-своего Божественного канала, чтобы проявить свои магические знания. Выберите одно заклинание из таблицы «Заклинания домена знаний», которое у вас подготовлено. Частью этого действия, вы накладываете это заклинание без траты ячейки заклинаний и/или материальных компонентов.

Уровень 3: Заклинания домена знаний

Когда вы достигаете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания домена знаний», эти заклинания считаются для вас всегда подготовленными.

Заклинания домена знаний

Уровень	Заклинания
3	Приказ, Понимание языков, Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Опознание, Пронзание разума
5	Рассеивание магии, Необнаружимость, Языки
7	Магический глаз, Изгнание, Смятение
9	Знание легенд, Наблюдение, Синаптический разряд

Примечание дизайнера: Обновление домена знаний

Вот основные обновления этого подкласса с момента его появления в Книге игрока 2014:

- **Благословения знаний** теперь дают вам владение одним типом инструментов ремесленника.
- **Заклинания домена знаний** были обновлены, чтобы включить более разрушительные и боевые варианты. Также увеличено количество заклинаний.
- **Магия разума** — это новое умение, которое позволяет вам использовать Божественный канал, чтобы наложить одно из заклинаний вашего домена без траты ячейки заклинаний.
- **Освобождённый разум** — это новое умение, предоставляющее вам телепатию и постоянное преимущество на проверки Интеллекта.
- **Божественное предвидение** — это новое умение, которое позволяет вам получить преимущество на Тесты к20 на 1 час.

Уровень 6: Освобождённый разум

Вы получаете телепатию на расстояние до 60 футов. При использовании этой телепатии вы можете одновременно установить контакт с количеством существ, равным вашему модификатору Мудрости (минимум 1).

Кроме того, если результат вашей проверки Интеллекта меньше вашего значения Мудрости, то вы можете использовать это значение вместо результата.

Уровень 17: Божественное предвидение

Бонусным действием вы магически расширяете своё сознание, чтобы увидеть возможности будущего. В течение 1 часа вы получаете преимущество на Тесты к20. После применения этого уменя вы не можете применить её снова до завершения продолжительного отдыха. Вы также можете восстановить использование этого умения, потратив ячейку заклинаний 6 уровня или выше (не требует действия).

Рыцарь пурпурного дракона (воин)

Возвещайте о величии аметистовых драконов

Рыцари пурпурного дракона — это образцы доблести и лидерства, которые сотрудничают с аметистовыми драконами. Такие рыцари стремятся защищать невинных и вдохновлять других приключенцев на служение справедливости и свободе. Хотя изначально Орден пурпурного дракона был основан в Кормире, новых рекрутов набирают из любых регионов, где процветает рыцарство, включая Серебряные пределы, Дамар и Чессенту.

Персонажи этого подкласса являются особенными в ордене. В отличие от большинства рыцарей пурпурного дракона, которые сотрудничают с взрослыми аметистовыми драконами, персонаж рыцарь пурпурного дракона формирует псионическую связь с детёнышем аметистового дракона. Эта связь необратимо меняет и дракона, и рыцаря, позволяя дракону набирать силу вместе со своим рыцарем-партнёром.

Примечание дизайнера: Обновление рыцаря пурпурного дракона

Вот основные изменения этого подкласса с момента его появления в Путиводителе приключена по Побережью мечей:

- **Посланник рыцарь** (ранее Посланник короны) перемещён на 3 уровень. Теперь это умение позволяет вам выучить дополнительный язык и накладывать заклинание Понимание языков в ритуалом.
- **Спутник пурпурный дракон** — новое умение, предоставляющая рыцарю пурпурного дракона спутника-дракона.
- **Всадник дракона** — новое умение, улучшающее спутника-дракона, которое позволяет вам исцелять его с помощью второго дыхания и в ограниченной степени использовать его как средство передвижения.
- **Объединяющий всплеск** (ранее Вдохновляющий всплеск) теперь позволяет выбрать до 3 существ в более ограниченном радиусе. Также даёт выбранным существам возможность отступить.
- **Аметистовое вознесение** — новое умение, ещё больше усиливающее вашего спутника-дракона, позволяя вам ездить на нём верхом без ограничений и атаковать вместе с ним.
- **Неустанный командир** — новое умение, предоставляющее вам и вашему спутнику-дракону сопротивления.

Уровень 3: Посланник рыцарь

Вы изучаете один язык на ваш выбор, который выбираете из таблиц языков в Книге игрок».

Кроме того, вы можете накладывать заклинание Понимание языков ритуалом. Интеллект является вашей заклинательной характеристикой для него.

Уровень 3: Магия разума

Вы связаны с детёнышем аметистового дракона, который служит вашим спутником пурпурного дракона и использует статблок Спутник пурпурный дракон. Этот дракон дружелюбен к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим командам.

Дракон в бою. В бою дракон действует во время вашего хода. Он может передвигаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он выполняет, — это действие уклонение, если вы не прикажете ему бонусным действием выполнить действие из его статблока или какое-то другое действие. Если вы находитесь в состоянии недееспособный, то дракон действует самостоятельно и не ограничивается действием уклонение.

Воскрешение дракона. Если дракон погиб в течение последнего часа, то вы можете действием магия коснуться дракона и потратить одно использование вашего умения Второе дыхание. Дракон возвращается к жизни через 1 минуту с полностью восстановленными хитами. В противном случае вы можете провести 1-часовую церемонию, чтобы воскресить дракона; эта церемония может быть проведена частью короткого или продолжительного отдыха.

Спутник пурпурный дракон

Маленький дракон, нейтральный

КД 13 + ваш модификатор интеллекта

Хиты 4 + ваш пятикратный уровень воина (количество костей хитов [к6] равно вашему уровню воина)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт., плавание 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Вын**	12	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки понимает языки, которые знаете вы, телепатия 30 фт.

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать и воздухом и под водой.

Непоколебимая связь. Добавьте половину вашего бонуса мастерства (округлённого вниз) к любой проверке характеристики или спасброску дракона.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +3 + ваш модификатор Интеллекта, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 1к6 + ваш модификатор Интеллекта урона силовым полем.

Дыхание гравитации (2/день). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 8 + ваш БМ + ваш модификатор Интеллекта; каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* цель либо притягивается к дракону на расстояние до 15 футов, либо отталкивается на 15 футов.

Уровень 7: Всадник дракона

Вы и ваш пурпурный дракон получаете следующие эффекты:

Верховой дракон. Дракон вырастает до среднего размера. Вы можете использовать дракона в качестве верхового животного, если вы среднего размера или меньше, но если вы верхом на нём, то дракон падает в конце вашего хода, если он находится в воздухе и его удерживает только скорость полёта. На посадку или спешивание с дракона вам требуется всего 5 футов перемещения.

Улучшенное дыхание гравитации. Дыхание гравитации дракона становится 30-футовым конусом. Если существо проваливает спасбросок против этого Дыхания гравитации, оно также получает 2к6 урона силовым полем.

Общие Второе дыхание. Когда вы используете своё Второе дыхание, чтобы восстановить хиты, дракон также восстанавливает 1к6 + ваш уровень воина хитов, и восстанавливает одно использованние Дыхания гравитации.

Уровень 10: Объединяющий всплеск

Во время применения Всплеска действий вы можете выбрать до трёх союзников в пределах 30-футовой эманации, исходящей от вас. Каждый из этих союзников может реакцией совершить однин из следующих вариантов:

Наступление. Союзник совершает одну атаку оружием или безоружным ударом. Если вашим союзником является пурпурный дракон, то он может совершить одну атаку Разрывание.

Отступление. Союзник перемещается на расстояние до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки.

Уровень 15: Аметистовое вознесение

Вы и ваш пурпурный дракон получаете следующие эффекты:

Превосходное верховое животное. Пурпурный дракон увеличивается до размера большой, его скорость и скорость полёта увеличиваются до 40 футов. Кроме того, дракон больше не падает в конце хода, если находится в воздухе, пока вы на нём верхом.

Согласованная атака. Когда вы совершаете действие атака в свой ход, вы можете пожертвовать одной из своих атак, чтобы приказать дракону совершить одну атаку Разрывание. Кроме того, вы можете пожертвовать двумя своими атаками, чтобы приказать дракону использовать Дыхание гравитации.

Уровень 18: Неустанный командир

Вы и ваш пурпурный дракон получаете сопротивление урону силовым полем и психической энергией.

Клятва благородных джиннов (паладин)

Несите великолепие стихий джиннов

Паладины, принесшие клятву благородных джиннов, почитают силы Стихийных планов. Приняв эту клятву, паладины черпают силу из четырёх типов джиннов: дао, повелителей земли; джиннов, повелителей воздуха; ифритов, повелителей огня; и маридов, повелителей воды; чтобы создавать великолепные и разрушительные проявления стихийной мощи.

На Фаэруне многие паладины, приносящие эту клятву, происходят из Калимшана — края, насыщенного джиннами. Несмотря на свои крепкие местные корни, эти калишитские паладины часто отправляются на задания, которые ведут их по всем Забытым королевствам и даже за его пределы, включая, естественно, Стихийные планы.

Эти паладины следуют следующим принципам:

- Создавай, разрушая.
- Веди за собой с великолепием и грацией.
- Уважай стихии и бойся их гнева.

Уровень 3: Стихийный удар

Сразу после того, как вы накладываете Божественную кару, вы можете потратить одно использование вашего Божественного канала и применить один из следующих эффектов:

Удар дао. Цель получает состояние схваченный (Сл. высвобождения равна Сл. спасброска от ваших заклинаний). Пока цель находится в состоянии схваченный, она также получает состояние опутанный.

Побег джинна. Вы телепортируетесь на видимое свободное пространство в пределах 30 футов от себя, и принимаете форму тумана до конца вашего следующего хода. В этой форме вы обладаете иммунитетом к состояниям схваченный, лежащий ничком и опутанный.

Ярость ифрита. Цель получает дополнительно 2к4 урона огнём.

Волна марида. Цель и каждое существо на ваш выбор в радиусе 10 футов от вас должны совершить спасбросок Силы против Сл. спасброска от ваших заклинаний. При провале существо отталкивается на 15 футов от вас и получает состояние лежащий ничком.

Уровень 3: Заклинания джиннов

Когда вы достигаете уровня паладина, указанного в таблице «Заклинания джиннов», эти заклинания считаются для вас всегда подготовленными.

Заклинания джиннов

Уровень	Заклинания
3	Цветной шарик, Элементализм, Громовая кара
5	Отражения, Воображаемая сила
9	Полёт, Газообразная форма
13	Вызов малых элементалей, Призыв духа элементаля
17	Изгоняющая кара, Связь с иным планом

Уровень 3: Величие джинна

Если вы не носите средние или тяжёлые доспехи, вы получаете бонус к вашему КД, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +1).

Вы также получаете владение одним из следующих навыков на ваш выбор: Акробатика, Запугивание, Выступление или Убеждение.

Уровень 7: Аура стихийной защиты

Выберите один из следующих типов урона: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой урон. Вы и ваши союзники получаете сопротивление этому типу урона, находясь в вашей Ауре защиты.

В начале каждого вашего хода вы можете изменить тип урона, на который влияет это умение, на один из других доступных вариантов (не требует действия).

Уровень 15: Ответ стихий

Когда по вам попадают броском атаки, вы можете реакцией уменьшить урон атаки по себе вдвое (округление вниз) и заставить атакующего совершить спасбросок Ловкости против Сл. спасброска ваших заклинаний. При провале атакующий получает 4к10 + ваш модификатор Харизмы урона. Тип урона выбирается вами из следующих: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой. При успешном спасброске атакующий получает половину этого урона.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз). Все потраченные использования восстанавливаются после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 20: Благородный наследник

Бонусным действием вы получаете следующие эффекты на 10 минут или до тех пор, пока не прекратите их (не требует действия). После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Вы также можете восстановить использование, потратив ячейку заклинания 5 уровня (не требует действия).

Полет. Вы получаете скорость полета 60 футов и можете парить.

Малое желание. Когда вы или союзник в вашей Ауре Защиты проваливаете Тест к20, вы можете использовать реакцией сделать эту проверку успешной.

Зимний странник (следопыт)

Переживите ужасы ледяных пустошей

Зимние странники оттачивают своё мастерство в суровых и замёрзших диких землях, таких как Долина ледяного ветра. Покрытые инеем, эти беспощадные следопыты охотятся на монстров арктических пустошей, со временем сами превращаясь в ледяные ужасы.

Более других следопытов Долины ледяного ветра, зимние странники известны своим глубоким знанием паранормальных явлений, характерных для этих мест, включая скрытую магию павших городов Нетерила, эндемичных монстров, таких как йети и скальные кошки, а также растущую угрозу вторжений из Подземья.

В обмен на свою холодную прагматику, пугающую магию и знание региона, эти зимние странники вызывают одновременно уважение и страх.

Жители Десяти городов говорят, что частое столкновение зимних странников со злыми сущностями даёт им их устрашающие силы. В то время как многие регхедские кочевники верят, что духи природы наделяют зимних странников уникальным проклятием.

Уровень 3: Ледяной исследователь

Вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление морозу. Вы получаете сопротивление урону холодом.

Полярные удары. Когда вы попадаете по существу оружием, вы можете нанести цели дополнительно 1к4 урона холодом. Этот дополнительный урон может быть нанесён только 1 раз за ход. Этот урон игнорирует сопротивление урону холодом. Когда вы достигаете 11 уровня следопыта, этот дополнительный урон увеличивается до 1к6.

Уровень 3: Иней охотника

Лёд покрывает вас и вашу добычу, защищая вас и замедляя их. Когда вы накладываете заклинание Метка охотника, вы получаете 1к10 + ваш уровень следовыта временных хитов.

Кроме того, пока существо находится под воздействием вашей метки охотника, оно не может применять действие отход.

Уровень 3: Заклинания зимних странников

Когда вы достигаете уровня следопыта, указанного в таблице «Заклинания зимних странников», эти заклинания считаются для вас всегда подготовленными.

Заклинания зимних странников

Уровень	Заклинания
3	Ледяной кинжал
5	Бесследное передвижение
9	Снятие проклятья
13	Град
17	Конус холода

Уровень 7: Укрепляющая душа

Ваш опыт выживания в суровых условиях позволяет вам укреплять не только себя, но и своих союзников. Когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете выбрать количество видимых вами существ равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1). Выбранное существо восстанавливает 1к10 + ваш уровень следопыта хитов и получает преимущество на спасброски, чтобы избежать или прекратить состояние испуганный в течение 1 часа.

После применения этого умения вы не можете применять её снова до завершения продолжительного отдыха.

Уровень 11: Ледяное возмездие

Когда существо попадает по вам броском атаки, вы можете реакцией заставить это существо совершить спасбросок Мудрости против Сл. ваших заклинаний. При провале цель получает состояние испуганный до конца вашего следующего хода. Пока цель испугана, её скорость становится равной 0 футов.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1), и восстанавливаете все израсходованные использования после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 15: Замороженный призрак

Когда вы накладываете заклинание Метка охотника, вы можете принять призрачную, снежную форму. Эта форма длится до окончания действия заклинания, и пока вы находитесь в этой форме, вы получаете следующие эффекты. После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха, если только не потратите ячейку заклинания 4 уровня или выше (действие не требуется).

Замороженная душа. Вы получаете иммунитет к урону холодом. Когда вы впервые принимаете эту форму и в начале каждого вашего последующего хода, каждое выбранное вами существо в радиусе 15 футов от вас получает 2к4 урона холодом.

Частично бестелесный. Вы получаете иммунитет к состояниям схваченный, лежащий ничком и опутанный. Вы можете перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы это была труднопроходимая местность, но вы получаете 1к10 урона силовым полем, если завершаете свой ход внутри существа или объекта. Если действие формы заканчивается, пока вы находитесь внутри существа или объекта, вы перемещаетесь в ближайшее свободное пространство.

Наследник троих (плут)

Станьте жутким агентом зла

Наследник троих черпает силу у группы злобных богов, известных как Трое мёртвых: Бэйн, божество тирании; Баал, божество насилия и убийства; Миркул, божество смерти.

Некоторые плуты этого подкласса посвящают себя этим трём мрачным богам, а другие вынуждены идти по этому пути из-за проклятия. Так или иначе, сила наследника проявляется в виде различных оккультных даров, а также в пугающем мастерстве наносить удары и вселять ужас в врагов.

Наследники троих чаще всего встречаются во Вратах Балдура, где Трое мёртвых долгое время боролись за влияние над сердцами смертных. Подземные культы Бэйна, Баала и Миркула часто считают наследников троих своими наиболее полезными агентами. За пределами Врат Балдура светские воровские гильдии, такие как Тени Амна или гильдия Занатара в Грубоководье, могут с осторожностью нанимать наследников троих для выполнения особенно жестоких контрактов.

Уровень 3: Жажда крови

Если ваша Скрытая атака попадает по окровавлённому существу, то цель получает дополнительный урон того же типа, что и у оружия, равный половине вашего уровня плута (округляется в большую сторону).

Кроме того, когда у врага, которого вы видите, хиты опускаются до 0, вы можете реакцией телепортироваться в незанятое пространство, которое вы видите, в пределах 30 футов от себя. После этого вы можете совершить одну рукопашную атаку.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 3: Жуткая преданность

Выберите одного из троих мёртвых: Бэйн, Баал или Миркул. Вы получаете сопротивление одному типу урона и способность накладывать заговор, как указано в таблице ниже; вашей заклинательной характеристикой для этого заговора является Интеллект. После завершения продолжительного отдыха вы можете изменить свой выбор.

Бог	**Тип урона**	**Заговор**
Бейн	Психической энергией	Малая иллюзия
Баал	Ядовитый	Защита от оружия
Миркул	Некротический	Леденящее прикосновение

Уровень 9: Вселить страх

Вы получаете следующую опцию для Хитрого удара:

Устрашение (стоимость: 1к6). Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она получает состояние Испуганного на 1 минуту. Испуганная цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Уровень 13: Аура злобы

Вы излучаете зловещую силу, связанную с одним из Троих мёртвых. В начале каждого вашего хода каждое существо на ваш выбор в пределах 10-футовой эманации, исходящей от вас, получает урон, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1); тип урона соответствует типу сопротивления, предоставляемому вашим выбором в умении Жуткая преданность. Урон, наносимый этой аурой, игнорирует Сопротивление.

Аура становится неактивной, если вы находитесь в состоянии недееспособный.

Уровень 17: Воплощение ужаса

Вы получаете следующие эффекты:

Тиран боя. Вы имеете преимущество на броски атаки против любого существа с состоянием испуганный.

Убийственное намерение. Когда вы бросаете кубики для урона вашей Скрытой атаки, вы можете считать результат 1 или 2 за 3.

Волшебный огонь (чародей)

Излучайте сырой магический потенциал

Ваше врождённое могущество проистекает из самого источника магии: плетения. Эта связь проявляется в виде редкой способности, известной как волшебный огонь, и вы пылаете всплесками этой сырой магии. Ваш талант управлять волшебным огнём позволяет вам исцелять союзников, жечь врагов и поглощать мощные заклинания.

Обладатели волшебного огня, как правило, являются любопытными приключенцами, склонными к странствиям. Многие из них путешествуют между космополитичными поселениями, такими как города вдоль Побережья мечей, и используют свою магию во благо общего дела. Другие ставят приоритетом раскрытие собственных необычных способностей, исследуя столь же странные земли, начиная от магически опустошённых пустошей пустыни Анарох до одухотворённых богами земель Старых империй. Где бы они ни оказались в Забатых королевствах, чародеи волшебного огня часто привлекают внимание фракций, интересующихся искусством арканы, таких как Арфисты и Культ дракона.

Уровень 3: Вспышка волшебного огня

Когда вы тратите хотя бы 1 очко чародейства действием магия или бонусным действием в свой ход, вы можете высвободить один из следующих магических эффектов на ваш выбор. Вы можете использовать это только 1 раз за ход.

Укрепляющий огонь. Вы или одно существо, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, получает 1к4 + ваш модификатор Харизмы временных хитов.

Излучающий огонь. Одно существо, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, должно преуспеть в спасброске Ловкости против Сл. ваших заклинаний или получить 1к6 урона огнём или излучением (на ваш выбор).

Уровень 3: Заклинания волшебного огня

Когда вы достигаете уровня чародея, указанного в таблице «Заклинания волшебного огня», эти заклинания считаются для вас всегда подготовленными.

Заклинания волшебного огня

Уровень	Заклинания
3	Лечение ран, Направляющий снаряд, Малое восстановление, Палящий луч
5	Аура живучести, Рассеивание магии
7	Огненный щит, Стена огня
9	Высшее восстановление, Небесный огонь

Уровень 6: Поглощение заклинаний

У вас всегда подготовлено заклинание Контрзаклинание.

Кроме того, каждый раз, когда цель проваливает спасбросок против заклинания Контрзаклинание, наложенного вами, вы восстанавливаете 1к4 очков чародейства.

Уровень 14: Отточенный волшебный огонь

Ваша Вспышка волшебного огня улучшается. Вы добавляете ваш уровень чародея к временным хитам, получаемым от Укрепляющего огня, а 1к6 урона излучением от Излучающего огня увеличивается до 3к6.

Уровень 18: Корона волшебного огня

Вы можете бонусным действием получить следующие эффекты на 1 минуту. После применения этого бонусного действия вы не можете применить его снова, пока не завершите продолжительный отдых, если только вы не потратите 7 единиц чародейства (действие не требуется), чтобы восстановить возможность его применить.

Сжигание жизненной силы. Один раз за ход, когда по вам попадают броском атаки, вы можете потратить любое количество костей хитов (максимум равен вашему модификатору Харизмы, минимум — 1). Бросьте потраченные кости и уменьшите полученный урон от этой атаки на сумму, равную выпавшему значению + ваш уровень чародея.

Полёт. Вы получаете скорость полёта 60 футов и можете парить.

Избежание заклинаний. Если вы подверглись воздействию заклинания или магического эффекта, которые позволяют совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, то вы вместо этого не получаете урон при успешном спасброске и только половину урона при провале. Вы не можете использовать это умение, если находитесь в состоянии недееспособный.

Песнь клинка (волшебник)

Владейте мЯчом и магией в элегантном тандеме

Песнь клинка – это школа волшебства, сочетающая фехтование и танец. В бою певцы клинка используют серию сложных, изящных манёвров, которые отражают удары врага и позволяют направить магию в разрушительные атаки и изощрённую защиту. Многие, кто наблюдал за работой певца клинка, вспоминают это как одно из самых прекрасных впечатлений в своей жизни: великолепный танец, сопровождаемый звоном поющего клинка.

Искусство песни клинка тесно связано с древними эльфийскими обществами, которые первыми овладели этим мастерством и дали ему название. Даже сегодня большинство певцов клинка происходят из старых эльфийских королевств, таких как Кормантир, или из неэльфийских обществ, которые разделяют земли и историю с эльфами, таких как Серебряные пределы. Откуда бы ни происходили эти мастера, они известны тем, что путешествуют по всем землям, помогая простым людям и совершая героические поступки. Немногие общины встречают прибытие певца клинка иначе, чем как добрый знак.

Примечание дизайнера: Обновление песни клинка

Вот основные обновления этого подкласса с момента его появления в Котле Таши со всякой всячиной:

- **Песнь клинка** теперь позволяет использовать ваш модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона, пока песня активна. Количество использований теперь связано с вашим модификатором Интеллекта.
- **Тренировка войны и песни** теперь предоставляет владение навыком, который вы выбираете из предложенного списка. Владение оружием расширено владением доспехами, и теперь вы можете использовать оружие как фокусировку для наложения заклинаний.
- **Песнь победы** теперь позволяет совершить атаку оружием как Бонусное действие после наложения заклинания действием.

Уровень 3: Песнь клинка

Бонусным действием вы вызываете эльфийскую магию, называемую Песнью клинка, если на вас нет доспехов или щита.

Песнь клинка длится 1 минуту и заканчивается преждевременно, если на вас накладывается состояние еедееспособный, если вы надеваете доспехи или щит, если вы совершаете атаку оружием, используя обе руки. Вы можете окончить Песнь клинка в любой момент (действие не требуется).

Пока Песнь клинка активна, вы получаете следующие эффекты. Вы можете использовать Песнь клинка количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Ловкость. Вы получаете бонус к вашему КД, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1), и ваша скорость увеличивается на 10 футов.

Мастерство клинка. Когда вы атакуете оружием, которым владеете, вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости.

Концентрация. Когда вы совершаете спасбросок Телосложения для поддержания концентрации, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к общему результату.

Уровень 3: Тренировка войны и песни

Вы получаете владение всеми рукопашными воинскими оружиями, которые не имеют свойства Двуручное или Тяжёлое. Вы можете использовать рукопашное оружие, которым владеете, как фокусировку для накладывания заклинаний волшебника.

Вы также получаете владение одним из следующих навыков на ваш выбор: Акробатика, Атлетика, Выступление или Убеждение.

Уровень 6: Дополнительная атака

Вы можете атаковать дважды вместо одного раза, когда выполняете действие атака в свой ход.

Более того, вы можете вместо одной из этих атак использовать один из ваших заговоров волшебника, время накладывания которого — действие.

Уровень 10: Песнь защиты

Когда вы получаете урон, пока ваша Песнь клинка активна, вы можете реакцией потратить одну ячейку заклинания и уменьшить полученный урон на величину, равную пяткратному уровню потраченной ячейки заклинания.

Уровень 14: Песнь победы

После того как вы накладываете заклинание с временем накладывания «действие», вы можете совершить одну атаку оружием бонусным действием.